

Alberto Menoncin e Silvio Negri Clementi

# Ventura

Un gioco di conquiste militari e di lotte per il potere,  
per 2-4 giocatori dai 12 anni in su.

## Regolamento

Nell'Italia dei secoli XIV e XV potenti famiglie lottano tra loro per la supremazia economica e territoriale della penisola: per prevalere sugli avversari, ogni signoria cerca di assoldare i migliori capitani di ventura disponibili sulla piazza. È un'epoca di grandi battaglie campali, di valorosi condottieri, di eserciti mercenari disposti a tutto.

*Ventura*<sup>TM</sup> è un gioco di strategia militare ed economica, in cui i giocatori saranno a capo di una nobile famiglia: dovranno organizzare l'esercito, condurre battaglie e occupare territori, ma soprattutto dovranno saper amministrare con saggezza le ricchezze e le risorse della propria signoria, poiché le compagnie militari più forti, si sa, sono anche le più costose.



Dentro la scatola di *Ventura*™  
trovate questo **Regolamento** e:

## Contenuti della confezione



5 plance di cartone fustellate, che contengono:



- 40 Tessere Territorio esagonali;



- 20 Segnalini Ferite,  
a forma di scudo;



- 70 Segnalini Fiorini: 20 da 5 e 50 da 1;



124 Segnalini in plastica, in quattro colori differenti:

① 80 Domini, 40 Milizie (② 20 Eserciti e

③ 20 Compagnie, numerati) e ④ 4 Contapunti;



1 Plancia Contapunti;



4 Plance Famiglia: Este (rosso), Gonzaga (nero), Medici (giallo) e Visconti (blu);

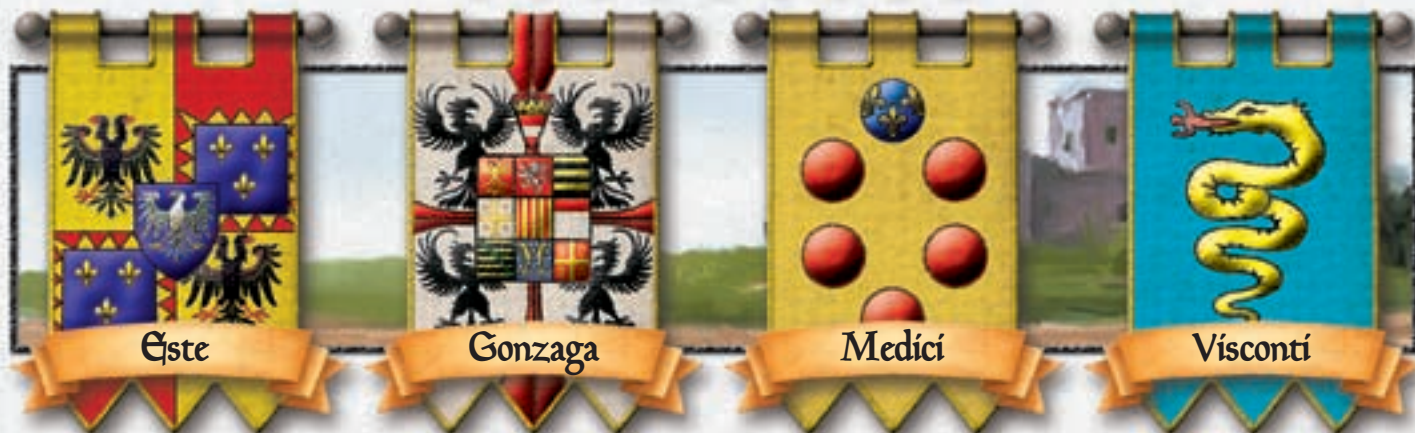


110 Carte: 4 carte Guarnigione, 58 carte Ventura (azzurre), 47 carte Coscrizione (verdi) e 1 indicatore Primo Giocatore.



## Le Famiglie

In *Ventura*<sup>TM</sup> esistono quattro diverse famiglie che lottano per il predominio: ogni giocatore sarà a capo di una di esse.



Este

Gonzaga

Medici

Visconti

Le origini alto-medievali della famiglia **Este** risalgono alla famiglia degli **Obertenghi**, di ascendenze longobarde. Il capostipite della casata è **Alberto Azzo II** (996-1097), signore del castello di Caloane, nell'omonima città di Este, al tempo importante snodo politico e commerciale.

A quasi un secolo dalla sua morte, **Obizzo I** raccoglie nel 1184 l'eredità degli **Adelardi di Ferrara**, anche dal punto di vista politico: la famiglia degli Estensi subentra loro nel ruolo di oppositori alla fazione ghibellina dei Torelli.

Di qui si giunge al pieno controllo della città: con **Azzo VII**, podestà poco oltre il 1240 e con suo nipote, **Obizzo II** (1247-93), fatto proclamare signore perpetuo di Ferrara da un'assemblea popolare.

Dopo alterne vicende, nel 1332 il papa concede agli Estensi il vicariato, ma lungo tutto il secolo la casa non esprime personalità di rilievo, fino a **Niccolò III** (nato nel 1383 e al potere per quasi un cinquantennio, dal 1393 al 1441), spregiudicato e circondato da un'aura di crudeltà disumana.

I **Corradi da Gonzaga** erano grandi proprietari terrieri. Conquistarono il potere a **Mantova** nel 1328 quando, stanchi dei soprusi di Passerino Bonacolsi, all'alba del 16 agosto realizzarono un vero colpo di stato.

Il tentativo venne appoggiato dagli Scaligeri, bramosi di impossessarsi di Mantova, ma l'accortezza di **Luigi Gonzaga** evitò qualsiasi espansione del potere veronese.

La famiglia **Gonzaga** si distinse per i suoi rappresentanti, sempre figure straordinariamente intriganti, tanto come esempi di massimo splendore civile e intellettuale, quanto come campioni di assoluta negligenza e vita dissoluta.

I **Gonzaga** brillarono per l'abilità politica nel reggere la cosa pubblica, nell'attenzione alle arti, nella politica matrimoniale, nello sviluppo architettonico ed urbanistico di Mantova.

La politica gonzaghesca era di continuo e ridondante equilibrio tra le potenze confinanti: Repubblica di Venezia, Milano, Ferrara e i possedimenti pontifici.

I **Medici**, provenienti dal Mugello, a partire dal XIII secolo, da una fortunata attività commerciale e bancaria, seppero costruire una duratura preminenza politica su **Firenze**, grazie a numerosi esponenti che, con carisma ed astuzia, di generazione in generazione consolidarono il prestigio ed il peso politico familiare.

**Cosimo il Vecchio** fu un esponente politico di primissimo piano: la sua vittoria nelle lotte contro Rinaldo degli Albizi e Palla Strozzi (1434) viene indicata come la fondazione di una Signoria di fatto a Firenze, sebbene restassero apparentemente immutate le istituzioni repubblicane.

Con suo nipote **Lorenzo il Magnifico** la Signoria raggiunse l'apogeo per ricchezza, vitalità culturale e appoggio popolare, anche se le libertà comunali erano venute sempre meno. Gradualmente la stretta medicea si fece sempre più forte sulla città e culminò con l'abolizione della Repubblica e la creazione di un ducato, nelle mani di **Cosimo I de' Medici**.

Potente famiglia dell'aristocrazia milanese sin dal '200, dopo una lunga lotta con la famiglia dei Della Torre, i **Visconti** rinsaldarono le basi del loro potere su **Milano** con **Ottone**, morto arcivescovo nel 1295. Nel 1311 l'imperatore Enrico VII conferiva il vicariato imperiale a **Matteo Visconti**, sanzionando così la preminenza della famiglia.

Nel frattempo, vari membri andavano estendendo il loro dominio su numerose città lombarde, nell'ambito di una politica di egemonia italiana che sin da allora contraddistinse - pur tra conflitti interni e rovesci di fortuna - la strategia viscontea.

È solo a partire dalla metà del Trecento che la signoria della famiglia si consolida, con il governo, dal 1339, dell'**arcivescovo Giovanni** (1290-1354), l'ospite del Petrarca, e i suoi nipoti **Bernabò**, **Matteo II** e **Galeazzo II**, fondatore nel 1361 dell'università di Pavia, sino a culminare con il conferimento, da parte dell'imperatore Venceslao, del titolo ducale a **Gian Galeazzo**, il "Conte di Virtù" (1395). La dinastia si estinse con la morte del duca **Filippo Maria** nel 1447.



# Le Carte

In *Ventura*<sup>TM</sup> esistono 3 tipi di carte di gioco: carte Guarnigione (retro personalizzato per famiglia), carte Ventura (retro azzurro) e carte Coscrizione (retro verde).

Le carte che per un qualsiasi motivo verranno scartate durante la partita, se non altrimenti specificato, andranno poste nella pila degli scarti del mazzo a cui appartengono (Coscrizione o Ventura).

Le carte Guarnigione, se devono essere scartate, vengono invece rimosse dal gioco.

Se un mazzo si esaurisce, rimescolate la relativa pila degli scarti e create un nuovo mazzo.



## Carte Guarnigione (4)

rosso - Este; nero - Gonzaga;  
giallo - Medici; blu - Visconti.

Le carte Guarnigione rappresentano la Compagnia militare a difesa della vostra città. All'inizio del gioco ogni giocatore ne riceve una. Ai fini del regolamento la Guarnigione è considerata a tutti gli effetti una normale Compagnia.



## Carte Ventura (58)

① 18 Capitani di Ventura  
② 40 Compagnie (20 tipi)

Le carte del mazzo Ventura contengono numerosi Capitani di Ventura e diverse Compagnie, ben addestrate e militarmente organizzate. Ogni carta Ventura, quando viene pescata coperta dal mazzo, vi costerà 2 Fiorini: per ricordarvelo, sul retro delle carte Ventura trovate il simbolo del costo.



## Carte Coscrizione (47)

③ 16 Compagnie (4 tipi)  
④ 31 Eventi (16 tipi)

Le carte del mazzo Coscrizione contengono altre Compagnie, scarsamente addestrate e prive di esperienza militare, e molteplici Eventi di tipo militare, amministrativo, tattico e strategico, i cui effetti sono descritti sulla carta stessa. Ogni carta Coscrizione, quando viene pescata coperta dal mazzo, vi costerà 1 Fiorino: per ricordarvelo, sul retro delle carte Coscrizione trovate il simbolo del costo. Le carte Evento possono essere giocate gratuitamente (salvo che l'effetto di gioco non richieda un costo) nella fase di gioco specificata nel testo.



**Indicatore  
Primo Giocatore (1)**

## Il Primo Giocatore

Il primo giocatore viene contraddistinto dall'indicatore Primo Giocatore posto di fronte a sé. Il Primo Giocatore ha la precedenza in tutte le varie fasi di gioco. L'indicatore viene assegnato ad un giocatore diverso ad ogni turno e fa guadagnare 1 punto (vedere Preparazione e Turno di Gioco, fase A.1•Riscatto).

## La mano dei giocatori

I giocatori possono avere in mano al massimo 5 carte, indipendentemente dal tipo. Per ogni carta che, per qualsiasi motivo, viene pescata oltre la quinta, il giocatore deve scartare una carta dalla mano. Tutte le carte scartate in questo modo vanno messe nelle rispettive pile di scarto.



## Carte Guarnigione



## Carte Ventura



## Anatomia delle carte

Tutte le carte, indifferentemente, possiedono una specifica caratterizzazione grafica, un'illustrazione originale e un numero di identificazione progressivo. Su ogni carta, a seconda del tipo, è riportata una serie di informazioni di gioco:

**1 Nome:** ogni carta possiede un nome proprio. Puoi avere anche più carte con lo stesso nome in gioco contemporaneamente sotto il tuo controllo.

**2 Stendardo:** la forma dello stendardo (per diverso numero di punte), indica il tipo di carta. Le Compagnie possiedono lo stendardo ad una punta; i Capitani di Ventura a due punte; gli Eventi hanno invece quattro punte.

**3 Tipo:** indica il tipo di carta. Nelle carte Ventura la distinzione è tra Capitano di Ventura e Compagnia; nelle carte Coscrizione tra Compagnia ed Evento. Le carte Guarnigione sono solo del tipo Compagnia.

**4 Reclutamento:** indica il costo da sostenere, in Fiorini, per poter mettere in gioco quella carta. Nelle carte Guarnigione il costo di reclutamento non appare poiché esse all'inizio della partita sono già in gioco.

**5 Mantenimento:** indica il costo, in Fiorini, da pagare ogni turno per mantenere in gioco la Compagnia o il Capitano di Ventura.

**6 Marcia:** indica la quantità di movimento che la Compagnia può eseguire ad ogni turno. Il valore di marcia di un Capitano di Ventura è un bonus che si somma al valore di marcia dell'Esercito che sta comandando. Nelle carte Guarnigione il valore di marcia non appare poiché esse non possono spostarsi dalla propria città di partenza.

**7 Tiro:** indica l'abilità della Compagnia nel combattimento a distanza. Il valore di tiro di un Capitano di Ventura è un bonus che si somma a quello delle Compagnie che sta comandando.

**8 Mischia:** indica l'abilità della Compagnia nel combattimento in corpo a corpo. Il valore di mischia di un Capitano di Ventura è un bonus che si somma a quello delle Compagnie che sta comandando.

**9 Resistenza:** indica la quantità di ferite che una Compagnia può subire prima di essere eliminata. Ogni ferita

subita cancella un punto di resistenza. Se il valore di resistenza arriva a zero, la Compagnia viene eliminata. Il valore di resistenza di un Capitano di Ventura è un bonus che indica quante ferite egli è in grado di prevenire alle Compagnie che comanda in battaglia. Le ferite eccedenti il suo valore di resistenza vengono inflitte normalmente alle Compagnie sotto il suo comando.

**9 Speciale:** indica eventuali regole speciali o effetti particolari innescati dalla carta. L'eventuale testo in corsivo è testo di colore e riporta notizie storiche aggiuntive che non hanno alcuna valenza ai fini del gioco.

## Carte Coscrizione





In *Ventura*™ la mappa di gioco è costituita da tessere esagonali, di 6 diversi tipi, chiamate Territori.

# I Territori

La disposizione dei territori cambierà di partita in partita e la mappa sarà sempre diversa, stimolandovi a studiare ogni volta nuove strategie per sfruttare al meglio la conformazione del territorio.



## 12 Centri Abitati (grigio)

① Borgo (4), ② Castello (4) e ③ Città (4). Gli esagoni delle Città sono contraddistinti da una bandiera del colore corrispondente alla Famiglia che li controlla;



## 6 Corsi d'Acqua (celeste)

④ Fiume (4) e ⑤ Lago (2)



## 6 Alture (marrone)

⑥ Collina (4) e ⑦ Montagna (2)



## 8 Pianure (giallo)

Campo



## 6 Vegetazioni (verde)

Bosco



## 2 Territori Pontifici

Territori speciali. Ai fini del gioco non ricadono in nessuna delle altre categorie.



## Esagoni Territori



### Anatomia degli esagoni

Anche gli esagoni dei Territori, come le carte, riportano una importante serie di valori di gioco:

① **Categoria:** i Territori sono suddivisi in 5 diverse categorie di terreno, contraddistinte dal bordo di colore diverso; per ogni categoria, come mostrato nella pagina a fianco, esistono uno o più tipi di territorio. I Territori Pontifici ai fini del gioco non appartengono a nessuna delle altre categorie.

② **Tipo:** è un disegno che mostra il tipo di Territorio rappresentato dall'esagono (Borgo, Castello, Città, Fiume, Lago, Bosco, Campo, Collina e Montagna). I Territori Pontifici mostrano uno stendardo con le insegne dello Stato Pontificio.

③ **Rendita:** indica il valore in Fiorini che il territorio fornisce ad ogni turno al giocatore che lo controlla. La formula (es. "1+1x") all'interno di un esagono colorato indica che il territorio rende 1 Fiorino più 1 Fiorino aggiuntivo per ogni esagono adiacente del colore indicato (gli esagoni adiacenti devono essere controllati dallo

stesso giocatore). **Attenzione:** quando un giocatore conquista il controllo di un Territorio, deve porre su di esso un numero di segnalini Dominio pari alla rendita del Territorio.

④ **Marcia:** indica i punti movimento che occorre spendere per entrare in quel territorio con una milizia.

⑤ **Tiro:** indica il bonus offerto dal territorio ad una eventuale milizia del giocatore che lo controlla. Questo valore viene conteggiato nel combattimento a distanza, durante il primo assalto in battaglia. La formula (es. "1+1x") all'interno di un esagono colorato indica che il territorio fornisce un bonus aggiuntivo per ogni esagono adiacente del colore indicato (gli esagoni adiacenti devono essere controllati dallo stesso giocatore).

⑥ **Mischia:** indica il bonus offerto dal territorio ad una eventuale milizia del giocatore che lo controlla. Questo valore viene conteggiato nel combattimento in corpo a corpo, dal secondo assalto in poi, in battaglia.

⑦ **Resistenza:** indica il bonus offerto dal territorio ad una eventuale milizia del

giocatore che lo controlla. La formula (es. "0+1x") all'interno di un esagono colorato indica che il territorio fornisce un bonus aggiuntivo per ogni esagono adiacente del colore indicato (gli esagoni adiacenti devono essere controllati dallo stesso giocatore). Questo valore indica quante ferite il territorio è in grado di prevenire alle Compagnie che vi combattono. Le ferite eccedenti questo valore vengono inflitte normalmente alle Compagnie.

⑧ **Preparazione:** indica, in base al numero dei giocatori che partecipano alla partita, se l'esagono andrà inserito nella pila dei Territori oppure escluso (vedere la regola nel prossimo capitolo).



# Come si gioca

## Preparazione

- Il giocatore che ha più soldi in tasca (o un giocatore scelto casualmente) è il Primo Giocatore e riceve il relativo indicatore.
- Partendo dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ognuno sceglie una plancia Famiglia e prende tutti i segnalini del relativo colore. Riponete nella scatola le plance Famiglia e i segnalini in eccesso.
- Ogni giocatore riceve la tessera Città con la bandiera del proprio colore. Riponete nella scatola le Città in eccesso.
- Prendete le altre tessere esagonali Territorio:
  - in una partita a 2 giocatori rimuovete dal gioco le 18 tessere contrassegnate dal ❸ e dal ❹;
  - con 3 giocatori rimuovete le 9 tessere contrassegnate dal ❹;
  - con 4 giocatori utilizzate tutte le tessere.Tenete momentaneamente da parte le 2 tessere Territorio Pontificio, mischiate le rimanenti tessere e formate una pila coperta.
- Ogni giocatore, partendo dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, pesca 5 tessere Territorio, coperte, dalla cima della pila. Quando tutti hanno pescato, mettete la pila dei Territori in un posto che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. I giocatori possono guardare i propri Territori senza mostrarli agli altri.
- Mischiate il mazzo Coscrizione (carte con il dorso verde) e mettetelo, coperto, a lato della pila dei Territori.
- Mischiate il mazzo Ventura (carte con il dorso azzurro) e mettetelo, coperto, a lato del mazzo Coscrizione. Scoprite le prime 3 carte del mazzo Ventura e ponetele a faccia in su a lato del mazzo, una a fianco all'altra.
- Create una riserva comune di segnalini Fiorini e una di segnalini Ferite, da usare durante la partita.
- ❶ Collocate le due tessere Territorio Pontificio, scoperte e adiacenti, al centro del tavolo di gioco.
- ❷ A turno, ogni giocatore posiziona, scoperto sul tavolo, uno dei suoi Territori. Ogni esagono deve essere adiacente ad almeno altri due esagoni già collocati (Territori Pontifici o Territori già posizionati dai giocatori).
- ❸ Dopo che ogni giocatore ha disposto 4 Territori, si continua il giro con la collocazione dell'esagono Città e dei segnalini Dominio. Il giocatore di turno colloca la sua Città, pone su di essa un segnalino Dominio e poi sceglie altri 3 Territori su cui porre i propri segnalini Dominio. La Città e i 3 Territori scelti saranno il dominio di partenza. La Città, come gli altri esagoni, deve essere adiacente ad almeno altri due esagoni già collocati, ma non può essere adiacente ad un'altra Città. Gli esagoni scelti per il proprio dominio devono essere adiacenti l'un l'altro. Il numero di segnalini Dominio posti su un esagono è sempre pari alla rendita di quel Territorio.
- Ogni giocatore riceve la propria carta Guarnigione, la colloca scoperta nella posizione 1 a sinistra della plancia Famiglia e

## Come si prepara la mappa di gioco

*Esempio a 4 giocatori*



- ❶ Collocate i due Territori Pontifici, adiacenti, al centro del tavolo di gioco.



- ❷ Partendo dal Primo Giocatore, a turno, ogni giocatore sceglie e mette in gioco dove preferisce 4 dei suoi 5 Territori, uno alla volta. Ogni esagono deve essere adiacente ad almeno altri due esagoni già in gioco.



- ❸ Dopo che ogni giocatore ha disposto 4 Territori, si continua il giro collocando la Città e i segnalini Dominio. A turno i giocatori collocano le Città, vi pongono sopra un segnalino Dominio e scelgono altri 3 Territori su cui porre i propri segnalini Dominio, creando così i domini di partenza. Due Città non possono essere adiacenti.



## Come si usa la plancia Famiglia

**Milizia 1**  
Guarnigione (Compagnia)  
Sulla mappa corrisponde al segnalino Compagnia 1

**Milizia 2**  
Compagnia  
Sulla mappa corrisponde al segnalino Compagnia 2

**Milizia 3**  
Esercito  
Sulla mappa corrisponde al segnalino Esercito 3

**Milizia 4**  
Compagnia  
Sulla mappa corrisponde al segnalino Compagnia 4

**Milizia 5**  
Vuota  
Ogni famiglia non può possedere più di 5 milizie contemporaneamente.

**Riassunto dei Punteggi**  
La tabella riporta la quantità di punti guadagnati in base ai Fiorini spesi e al controllo di Territori Pontifici nella fase A.2•Prestigio.

**Riserva di Fiorini**  
Il tesoro di proprietà della famiglia.

**Riassunto delle Fasi**  
Le tabelle, contraddistinte dalle lettere, riportano in breve la struttura delle azioni disponibili nelle fasi del turno di gioco.

pone il segnalino Compagnia 1 sul proprio esagono Città.

- Ogni giocatore riceve una rendita iniziale:
  - il Primo Giocatore NON riceve Fiorini;
  - il secondo giocatore riceve 1 Fiorino;
  - il terzo giocatore (se c'è) riceve 2 Fiorini;
  - il quarto giocatore (se c'è) riceve 3 Fiorini;
- Collocate i segnalini Contapunti di tutti i giocatori sul valore 0 (zero) della plancia Contapunti.

**Siete pronti a giocare.**

## Scopo del Gioco

Per vincere una partita di *Ventura™* è necessario raggiungere uno dei seguenti obiettivi:

- 1) conquistare una Città avversaria, oppure
- 2) raggiungere (o superare) 30 punti.

Se si verifica una delle due condizioni la partita termina immediatamente.

Per conquistare una Città avversaria bisogna porre il proprio segnalino Dominio su di essa.

Per raggiungere 30 punti bisogna tener presenti le azioni che fanno guadagnare punti:

**Diventare il Primo Giocatore:** 1 punto al giocatore che riceve l'indicatore Primo Giocatore nella fase A.1•Riscatto.

**Investire denaro:** X punti corrispondenti ai Fiorini che vengono spesi nella Fase A.2•Prestigio, come indicato nella plancia Famiglia. Un giocatore NON può spendere in questo modo più di 5 Fiorini nello stesso turno di gioco.

**Vincere battaglie:** 5 punti per ogni battaglia vinta contro un Esercito, conteggiati immediatamente al termine della battaglia.

**Conquistare Territori:** 1 punto per ogni segnalino Dominio avversario rimosso da ogni Territorio (vedere più avanti la fase B.1•Annessione).

**Controllare il Territorio Pontificio:** 2 punti per ogni Territorio Pontificio annesso al proprio Dominio (vedere più avanti la fase A.2•Prestigio).

**Attenzione:** se un qualsiasi giocatore raggiunge (o supera) i 30 punti, in qualsiasi fase di gioco, la partita termina immediatamente ed egli è il vincitore.

## Svolgimento della partita

Il turno di gioco è composto da sei diverse fasi, alcune opzionali, altre obbligatorie. Alcune fasi sono composte da sottofasi numerate.

Ogni fase, o sottofase, se non viene specificato diversamente, si svolge in ordine di turno, partendo dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario. Quando tutti i giocatori, nell'ordine, hanno avuto la possibilità di agire, la fase (o interfase) termina e si passa a quella successiva, ricominciando dal Primo Giocatore.



# Turno di gioco

## A•Ventura

- **A.1•Riscatto.** Il giocatore che, nella plancia Contapunti, ha il segnalino in ultima posizione riceve l'indicatore Primo Giocatore e guadagna un punto. In caso di parità tra due o più giocatori, l'indicatore passa a colui che si trova alla sinistra di chi lo controllava il turno precedente.  
Per il primo turno di gioco il Primo Giocatore è quello che è stato designato nella fase di preparazione e non riceve punti.
- **A.2•Prestigio.** Ogni giocatore, a turno, può investire denaro, spendendo Fiorini, per guadagnare punti in base al numero di Fiorini spesi. Ogni volta che si pagano Fiorini, il giocatore toglie segnalini Fiorino dalla propria riserva e li ripone in quella comune. I giocatori che controllano Territori Pontifici guadagnano 2 punti per ciascuno di essi
- **A.3•Esplorazione.** Ogni giocatore, a turno, sceglie se pescare gratuitamente una tessera Territorio dalla cima della pila degli esagoni o una delle tre carte Ventura scoperte.  
Pescare carte Ventura scoperte non costa Fiorini. Appena una carta Ventura scoperta viene pescata, rimpiazzatela subito con un'altra presa dalla cima del mazzo Ventura.
- **A.4•Convocazione.** Ogni giocatore, a turno, può pescare carte dalla cima del mazzo Ventura. Ogni carta Ventura pescata in questo modo costa 2 Fiorini (come indicato dal retro delle carte). Ogni volta che si pagano Fiorini, il giocatore toglie segnalini Fiorino dalla propria riserva e li ripone in quella comune.
- **A.5•Recupero.** Ogni giocatore, a turno, può rimuovere gratuitamente 1 segnalino Ferite da ogni sua carta Compagnia che si trovi in un Territorio Centro Abitato (grigio) del proprio Dominio.

## B•Amministrazione

- **B.1•Annessione.** Ogni giocatore, a turno, controlla ogni Territorio che contiene proprie milizie:
  - se NON è presente nessun segnalino Dominio, il giocatore di turno pone sul Territorio uno o più dei propri segnalini Dominio (pari alla rendita del Territorio) annettendolo al proprio Dominio;
  - se sono presenti uno o più segnalini Dominio avversari, il giocatore di turno li sostituisce mettendo propri segnalini Dominio (pari alla rendita del Territorio) e guadagna un numero di punti pari al numero dei segnalini Dominio avversari rimossi.
- **B.2•Contabilità.** Ogni giocatore, a turno, conteggia le rendite del proprio Dominio sommando i valori di tutti i Territori: da questo numero sottrae i costi di mantenimento di tutte le carte che ha attualmente in gioco (e che intende mantenere). Se le rendite sono inferiori ai costi di mantenimento il giocatore può:
  - pagare la differenza spendendo segnalini Fiorini dalla propria riserva, oppure;

- congedare le Compagnie e/o i Capitani di Ventura che non riesce (o non vuole) mantenere (scartando le carte e rimuovendo i relativi segnalini dalla mappa).

Se tutte le Compagnie di un Esercito vengono congedate, anche la carta Capitano di Ventura a capo di quell'Esercito viene scartata. Una carta Capitano di Ventura, scartata in questo modo o congedata direttamente, finisce nella pila di scarto del mazzo Ventura.

Anche le Guarnigioni possono essere congedate. Se questo accade la carta Guarnigione viene rimossa dal gioco, anziché scartata.

Se invece le rendite sono superiori ai costi di mantenimento pagati, il giocatore aggiunge alla propria riserva un valore in segnalini Fiorini equivalente alla differenza.

## C•Espansione

Ogni giocatore, a turno, può aggiungere alla mappa di gioco 1 tessera Territorio della propria riserva. Un nuovo Territorio può essere giocato solo se confina con almeno altri due Territori già presenti sulla mappa, di cui almeno uno deve essere sotto il controllo del giocatore di turno. I nuovi Territori sono automaticamente annessi al Dominio del giocatore di turno, quindi vanno subito contrassegnati con i relativi segnalini Dominio.

Se i Territori adiacenti ad un nuovo Territorio subiscono variazioni di rendita, aggiornate subito i rispettivi segnalini Dominio presenti.

## D•Coscrizione

Ogni giocatore, a turno, può pescare quante carte desidera dalla cima del mazzo Coscrizione, una alla volta. Ogni carta Coscrizione pescata in questo modo costa 1 Fiorino (come indicato dal retro delle carte).

## E•Reclutamento

- **E.1•Condotta.** Ogni giocatore, a turno, può mettere in gioco nuove Compagnie o Capitani di Ventura scegliendo tra le carte della propria mano. Per ogni carta che si vuole far entrare in gioco deve essere pagato il relativo costo di reclutamento, riportato in alto, a sinistra dell'illustrazione.

Tutti i Capitani di Ventura devono essere reclutati nella propria Città. Le Compagnie, salvo diversamente specificato nel testo della carta, devono essere reclutate in Città o direttamente sotto il comando di un Capitano di Ventura.

Nello stesso territorio e nello stesso turno possono essere reclutate più milizie.

Le carte delle Compagnie o dei Capitani di Ventura reclutati vanno poste, scoperte, negli spazi Milizia della plancia Famiglia numerati da 1 a 5 (il numero 1 è sul lato sinistro, i numeri da 2 a 5 sono sul lato inferiore). Vedere lo schema a pag. 9.

Ogni spazio Milizia può contenere o una sola carta Compa-



gnia o una carta Capitano di Ventura insieme a 1-5 carte Compagnia (che formano un Esercito). Le carte che compongono un Esercito vanno poste in pila o in colonna all'interno di uno spazio Milizia: l'ordine non è importante, dal momento che le carte all'interno degli spazi Milizia sono di pubblica consultazione per tutti i giocatori in qualsiasi momento (ad eccezione della battaglia).

Se tutti gli spazi Milizia sono pieni e al massimo della capacità, è possibile reclutare nuove carte solamente congedando carte già in gioco (le carte delle Compagnie o dei Capitani di Ventura congedati vengono scartate).

**Carta Compagnia:** una carta Compagnia può essere reclutata in uno spazio Milizia vuoto o in uno che contenga una carta Capitano di Ventura e almeno un'altra carta Compagnia; NON può essere giocata in uno spazio Milizia che contenga solo un'altra carta Compagnia. Quando un giocatore recluta una carta Compagnia in uno spazio Milizia vuoto, egli deve collocare nel Territorio di reclutamento il segnalino Compagnia con il numero corrispondente allo spazio Milizia occupato dalla carta.

**Carta Capitano di Ventura:** una carta Capitano di Ventura può essere reclutata in uno spazio Milizia che contenga una carta Compagnia; NON può essere giocata in uno spazio Milizia vuoto, poiché una carta Capitano di Ventura da sola non costituisce Milizia.

Quando un giocatore recluta una carta Capitano di Ventura in uno spazio Milizia occupato da una carta Compagnia, egli deve sostituire sulla mappa di gioco il segnalino Compagnia corrispondente con il segnalino Esercito con lo stesso numero.

• **E.2•Riorganizzazione.** Ogni giocatore, a turno, può riorganizzare le proprie Milizie presenti sulla mappa di gioco. Se due o più delle proprie milizie occupano lo stesso Territorio, il giocatore di turno può:

- unire una o più Compagnie ad un Esercito;
- dividere una o più Compagnie da un Esercito;
- scambiare una o più Compagnie tra due o più Eserciti;
- scambiare Capitani di Ventura tra due o più Eserciti;

La riorganizzazione deve ovviamente sottostare a tutte le regole sopra esposte in merito alla composizione di Milizie, Compagnie ed Eserciti (i Capitani di Ventura non possono mai avere più di 5 Compagnie sotto il loro comando, non costituiscono Milizia da soli, ecc.).

*Attenzione: le manovre di riorganizzazione possono portare variazioni alla disposizione delle carte negli spazi Milizia e di conseguenza all'assetto dei segnalini Compagnie ed Eserciti sulla mappa di gioco. Controllate che dopo la riorganizzazione la situazione sulla mappa sia aggiornata correttamente.*

Al termine della fase di Reclutamento, se una carta Capitano di Ventura si ritrova ad occupare da sola uno spazio Milizia, viene scartata nella pila degli scarti del mazzo Ventura.

## F•Milizia

Ogni giocatore, a turno, può muovere tutti i propri segnalini Milizia presenti sulla mappa di gioco. La capacità di movimento di una Compagnia è pari al valore di Marcia, quella di un Esercito è determinata dal valore di Marcia più basso tra le Compagnie che lo compongono, più eventuali bonus apportati dal Capitano di Ventura e/o da una Compagnia di Carriaggi.

Entrare in un Territorio costa il numero di punti movimento indicato sull'esagono. Non è mai obbligatorio utilizzare tutto il valore di Marcia di una Milizia.

Se una Milizia entra in un Territorio occupato da uno o più segnalini Milizia avversari, ha luogo una battaglia (vedi il capitolo "La battaglia", più avanti).

Se un Esercito termina il proprio movimento in un Territorio appartenente ad un Dominio avversario ma privo di segnalini Milizia avversari, i segnalini Dominio vengono subito rimossi e il giocatore di turno guadagna un numero di punti pari al numero dei segnalini Dominio avversari rimossi.

Ogni Milizia si muove (ed eventualmente combatte) in sequenza: dopo che ha compiuto tutti i movimenti (e i combattimenti) desiderati con una Milizia, il giocatore di turno passa alla Milizia successiva, e così via fino a quando non ha attivato tutte le proprie Milizie che intende muovere per questo turno.

## Milizie, Compagnie ed Eserciti

Le carte delle Compagnie e dei Capitani di Ventura rappresentano gli elementi che costituiscono le forze militari al servizio delle varie Famiglie. In *Ventura*<sup>TM</sup> una qualsiasi forza militare generica viene definita Milizia. Ogni Milizia può essere di due tipi a seconda della sua costituzione:

**Compagnia:** è una Milizia costituita da una singola Compagnia. Nella plancia Famiglia la Compagnia è rappresentata da una carta Compagnia (Coscrizione, Ventura o Guarnigione) che occupa uno spazio Milizia numerato (da 1 a 5); sulla mappa di gioco è rappresentata da un segnalino Compagnia (soldato in armatura) con il numero corrispondente allo spazio Milizia occupato dalla carta;

**Esercito:** è una Milizia costituita da 1 Capitano di Ventura e da 1-5 Compagnie. Nella plancia Famiglia l'Esercito è rappresentato da una pila o da una colonna di 2-6 carte (1 carta Capitano di Ventura più 1-5 carte Compagnia) che occupa uno spazio Milizia numerato (da 1 a 5); sulla mappa di gioco è rappresentato da un segnalino Esercito (cavallo) con il numero corrispondente allo spazio Milizia occupato dalla pila di carte.

Ogni Famiglia può avere in gioco contemporaneamente al massimo 5 Milizie; la Milizia numero 1 è sempre quella che contiene anche la Guarnigione a difesa della Città.

Una carta Capitano di Ventura da sola non costituisce Milizia, ma deve sempre essere abbinata ad almeno un'altra carta Compagnia. Ogni Esercito può avere un solo Capitano di Ventura per volta.



# La battaglia

Ogni battaglia si svolge tra due Milizie: se il giocatore difensore ha più Milizie nel Territorio attaccato, sarà lui a scegliere l'ordine, man mano, con cui le sue milizie combatteranno, in una serie di battaglie.

I giocatori che controllano le due Milizie ingaggiate nella battaglia aprono la propria plancia Famiglia, prendono in mano le carte Compagnia coinvolte e collocano il Capitano di Ventura (se presente) nell'apposito spazio in alto a sinistra. Ogni spazio numerato con numeri romani (da I a V) rappresenta una linea di combattimento.

Ogni giocatore decide segretamente in che ordine disporre le proprie Compagnie: partendo dalla prima linea (I), ogni Compagnia deve occupare una linea diversa, in ordine crescente. Una volta presa la decisione, ogni giocatore dispone le proprie carte Compagnia, coperte. Le linee devono sempre essere riempite a partire dalla prima (I), senza lasciare spazi vuoti intermedi.

Quando entrambi i giocatori hanno terminato la disposizione, tutte le carte Compagnia vengono scoperte.

La battaglia si svolge in una serie di assalti. Ad ogni assalto combattono solo le Compagnie di ogni Milizia che occupano le prime due linee di schieramento. Il primo assalto avviene a distanza, quindi è importante il valore di tiro delle Compagnie; gli assalti successivi avvengono in corpo a corpo, per cui passa in primo piano il valore di mischia.

Ad ogni assalto entrambi i giocatori calcolano in contemporanea le ferite inflitte alle Compagnie avversarie.

## Primo assalto: a distanza

Ogni giocatore somma il valore di tiro delle proprie Compagnie delle prime due linee (più eventuali bonus dati dal Capitano di Ventura, da carte Evento e dal Territorio): il totale è il numero di ferite inflitte alle Compagnie avversarie delle prime due linee.

Ogni ferita inflitta elimina un punto di resistenza alla Compagnia che la subisce. Assegnate alle carte delle Compagnie i segnalini Ferita per tenere traccia delle ferite subite.

Le ferite vanno inflitte a partire dalla prima linea (se non sono presenti bonus, vedi più avanti): se il numero di ferite riduce il valore di resistenza della Compagnia in prima linea a zero, questa Compagnia viene eliminata.

Se ci sono ferite residue dopo l'eliminazione della Compagnia di prima linea, queste ferite vengono inflitte alla Compagnia di seconda linea.

Se ci sono ferite residue anche dopo l'eliminazione della Compagnia di seconda linea, queste ferite vengono ignorate e il primo assalto termina.

Se entrambi i giocatori dispongono ancora di Compagnie schierate, ogni giocatore serra i ranghi facendo scorrere tutte le Compagnie in avanti verso la prima linea e si passa al secondo assalto, altrimenti la battaglia termina.

## Secondo assalto: in corpo a corpo

Ogni giocatore somma il valore di mischia delle proprie Compagnie delle prime due linee (più eventuali bonus dati dal Capitano di Ventura, da carte Evento e dal Territorio): il totale è il numero di ferite inflitte alle Compagnie avversarie delle prime due linee. Ogni ferita inflitta elimina un punto di resistenza alla Compagnia che la subisce. Assegnate alle carte delle Compagnie i segnalini Ferita per tenere traccia delle ferite subite.

Le ferite vanno inflitte a partire dalla prima linea (se non sono presenti bonus, vedi più avanti): se il numero di ferite riduce il valore di resistenza della Compagnia in prima linea a zero, questa Compagnia viene eliminata.

Se ci sono ferite residue dopo l'eliminazione della Compagnia di prima linea, queste ferite vengono inflitte alla Compagnia di seconda linea.

Se ci sono ferite residue anche dopo l'eliminazione della Compagnia di seconda linea, queste ferite vengono ignorate e il secondo assalto termina.

Se entrambi i giocatori dispongono ancora di Compagnie schierate, ogni giocatore serra i ranghi facendo scorrere tutte le Compagnie in avanti verso la prima linea e si procede ad altri 2 assalti in corpo a corpo, altrimenti la battaglia termina.

## Ritirata e assalti successivi

Dopo ogni due assalti c'è una possibilità di ritirata. Prima il giocatore attaccante poi il difensore possono scegliere di ritirarsi in un proprio Territorio adiacente (libero da Milizie avversarie), ponendo fine alla battaglia.

Se nessuno si ritira la battaglia continua con altri due assalti in corpo a corpo, e così via finché qualcuno non si ritira o una Milizia non annienta l'altra (o si annientano entrambe).

## Bonus in battaglia

I bonus del Territorio si applicano solo alle Milizie del giocatore che ha il dominio del Territorio.

Tutti gli Eserciti provvisti di Capitani di Ventura, beneficiano dei loro bonus.

Tutti i bonus di tiro si applicano solamente nel primo assalto a distanza.

Tutti i bonus di mischia si applicano negli assalti successivi al primo, in corpo a corpo.

Tutti i bonus di resistenza indicano il numero di ferite che vengono prevenute alle Compagnie in battaglia.

Tutti i bonus sono cumulativi e ognuno di essi si applica ai valori totali dell'intera Milizia e non, nel caso di un Esercito, ai singoli valori di ogni Compagnia.

## Ferite e guarigione

I segnalini Ferita vengono assegnati alla fine di ogni assalto e vengono conservati sulla carta della Compagnia per il resto



## Come ci si prepara alla battaglia

I giocatori che controllano Milizie ingaggiate in battaglia aprono la propria plancia Famiglia, prendono in mano le carte coinvolte e le collocano negli appositi spazi, coperte, partendo dalla prima linea (I) e procedendo in ordine crescente. Quando entrambi i giocatori hanno terminato la disposizione, tutte le carte vengono scoperte.

**Linea di Assalto**  
Linea I e II  
Ad ogni assalto combattono solo le Compagnie che occupano le prime due linee.

**Capitano di Ventura**  
(se presente)  
In questo spazio collocate il Capitano che comanda il vostro esercito.



**V linea**  
Compagnia  
In questo spazio collocate la quinta (eventuale) Compagnia che parteciperà agli assalti successivi, se e quando le Compagnie che la precedono vengono eliminate.



**I linea**  
Compagnia  
In questo spazio collocate la Compagnia che combatterà già dal primo assalto.

**II linea**  
Compagnia  
In questo spazio collocate la seconda (eventuale) Compagnia che combatterà già dal primo assalto.

**III linea**  
Compagnia  
In questo spazio collocate la terza (eventuale) Compagnia che parteciperà agli assalti successivi, se e quando le Compagnie che la precedono vengono eliminate.

**Ranghi**  
Serrare i ranghi  
Tra un assalto e l'altro, se vengono eliminate Compagnie, è necessario serrare i ranghi portando le Compagnie verso le prime linee.

**IV linea**  
Compagnia  
In questo spazio collocate la quarta (eventuale) Compagnia che parteciperà agli assalti successivi, se e quando le Compagnie che la precedono vengono eliminate.

**Milizia 3**  
Esercito  
Questa milizia è coinvolta in una battaglia: il giocatore che la controlla prende in mano le carte e le dispone, coperte, negli appositi spazi.

Quando la battaglia è terminata, le (eventuali) Compagnie e Capitani di Ventura superstiti tornano ad occupare il proprio spazio milizia originale e la plancia Famiglia viene richiusa fino alla prossima battaglia.



## Come si risolve la battaglia

Inizia una battaglia tra Visconti (giocatore blu) e Gonzaga (giocatore nero). Entrambi hanno preso in mano le carte della propria milizia (in questo caso entrambi un esercito), hanno aperto la propria plancia e schierato, coperte, tutte le carte coinvolte.

Visconti attacca con Acuto che comanda, in ordine di linee, 5 compagnie (il massimo consentito): Balestrieri, Balestrieri a Cavallo, Cavalleria Leggera, Lancieri e Carriaggi. Gonzaga difende con Fortebraccio, seguito da 4 compagnie: Artiglieri, Balestrieri a Cavallo, Spada e Scudo e Cavalleria Pesante.

### ① PRIMO ASSALTO: a distanza.

Visconti nelle prime due linee possiede tiro 6 (3+3) mentre Gonzaga 10 (1+6+3).

② Si assegnano contemporaneamente le ferite. Visconti: Balestrieri eliminati (resistenza 3), Balestrieri a Cavallo eliminati (resistenza 4); le 3 ferite in eccedenza vanno perdute. Gonzaga: Fortebraccio, grazie alla sua abilità assorbe 2 ferite, quindi: Artiglieri eliminati (resistenza 2), Balestrieri a Cavallo feriti (2 su resistenza 4).

Si serrano i ranghi, le compagnie avanzano verso le prime linee e ci si prepara ad un nuovo assalto.

### ③ SECONDO ASSALTO: in corpo a corpo.

Visconti possiede mischia 6 (2+2+2) grazie alla Cavalleria Leggera e ai Lancieri oltre al bonus di Acuto. Gonzaga 4 (3+1) dei Balestrieri a Cavallo e degli Spada e Scudo.

④ Si assegnano contemporaneamente le ferite. Visconti: Cavalleria Leggera (resistenza 4) eliminata. Gonzaga: Balestrieri a Cavallo (resistenza rimasta 2) e Spada e Scudo (resistenza 4) eliminati.

Ora ai giocatori, in ordine prima l'attaccante - Visconti - e poi il difensore - Gonzaga - è data la possibilità di ritirarsi, prima di procedere ad una nuova coppia di assalti, da questo momento tutti in corpo a corpo.

Nel nostro esempio la battaglia continua e al prossimo assalto si conclude così: Visconti ha mischia 7 grazie ai Lancieri, i Carriaggi e al bonus di Acuto (4+2+1). Gonzaga ha mischia 4 dato dalla Cavalleria Pesante.

Si assegnano contemporaneamente le ferite. Visconti: Lancieri eliminati (resistenza 4), Carriaggi feriti (resistenza 3). Gonzaga: Cavalleria Pesante eliminata (resistenza 4). Le ferite in eccedenza vanno perdute.

Visconti vince la battaglia e guadagna 5 punti. Gonzaga deve eliminare dal gioco lo sconfitto Fortebraccio.



①



②



③



④



①



②



③



④



della partita, a meno che la Compagnia non venga eliminata o curata in uno dei seguenti modi:

- durante il proprio turno, in qualsiasi fase, ogni giocatore può pagare 1 Fiorino per ogni segnalino Ferita che vuole rimuovere dalle proprie Compagnie. Non è possibile rimuovere ferite durante la battaglia;
- al termine della battaglia, ogni giocatore con Esercito può giocare carte Evento "Barbieri-Chirurghi";
- nella fase A.5•Recupero ogni giocatore può rimuovere gratuitamente un segnalino Ferite da ogni sua carta Compagnia che si trovi in un Territorio Centro Abitato (grigio) del proprio Dominio.

Le ferite possono essere prevenute da eventuali bonus offerti dal Territorio e dal Capitano di Ventura, rispettivamente in quest'ordine. Una volta esaurito il bonus le ferite vengono assegnate regolarmente alle Compagnie.

## Esiti della battaglia

Una battaglia può terminare in uno dei seguenti modi:

- una Milizia elimina completamente la Milizia avversaria. Il giocatore che controlla la Milizia vincitrice, se la Milizia avversaria era un Esercito, guadagna 5 punti per la battaglia vinta. Se sul Territorio sono presenti altre Milizie avversarie, si procede subito con una nuova battaglia;
- le due Milizie avversarie si eliminano a vicenda. Nessuno vince, nessuno guadagna punti;
- una delle due Milizie si ritira: l'altra Milizia vince la battaglia e il giocatore che la controlla guadagna 5 punti se la Milizia avversaria era un Esercito. Se sul Territorio della Milizia vincitrice sono presenti altre Milizie avversarie, si procede subito con una nuova battaglia.

Al termine di una battaglia, se tutte le Compagnie di un Esercito sono state eliminate, anche il Capitano di Ventura che lo comandava è considerato ucciso: la sua carta è rimossa dal gioco e NON viene messa nella pila degli scarti del mazzo Ventura.

Se al termine di una o più battaglie un Esercito si viene a trovare in un Territorio appartenente ad un Dominio avversario senza più segnalini Milizia avversari, i segnalini Dominio vengono subito rimossi e il giocatore invasore guadagna un numero di punti pari al numero di segnalini Dominio avversari rimossi.

## Invasione e conquista di una Città

Se ad un giocatore viene rimosso il segnalino Dominio dalla propria Città, quel giocatore viene eliminato dalla partita e anche tutti gli altri suoi segnalini Dominio presenti sull'intera mappa vengono rimossi. L'avversario che lo ha eliminato si aggiudica i punti per tutti i segnalini Dominio rimossi.

Se un giocatore pone i propri segnalini Dominio su una qualsiasi Città avversaria, la partita termina immediatamente e quel giocatore è il vincitore.

## Regole opzionali (consigliate)

### Domini equiparati

#### Fase Preparazione

Invece di pescare casualmente le tessere Territorio, distribuite ad ogni giocatore gli stessi territori di partenza: 1 Castello, 1 Bosco, 1 Campo, 1 Collina, 1 Fiume e 1 Città. Ora mischiate e create una pila coperta con i Territori rimanenti.

### Risorse ben distribuite

#### Fase A.3•Esplorazione

Se in qualsiasi momento le tre carte scoperte sono dello stesso tipo (3 Compagnie o 3 Capitani di Ventura), scartatele tutte e rimpiazzatele con tre nuove carte dalla cima del mazzo Ventura.

### Alle armi!

#### Fase A.4•Convocazione

Quando un giocatore pesca carte Ventura coperte, può pescare fino a 3 carte, sceglierne una e scartare le altre.

### Famiglie a confronto

#### Fase Preparazione

Assegnate casualmente la Famiglia: mischiate le carte Guarnigione con il dorso coperto e distribuitene una ad ogni giocatore. Quindi ogni giocatore consideri queste abilità supplementari:

- **Famiglia Este** (rosso): durante la fase A.2•Prestigio se il giocatore Este spende Fiorini per guadagnare punti aumenta di 1 l'ammontare di punti.
- **Famiglia Gonzaga** (nero): durante la fase A.3•Esplorazione il giocatore Gonzaga può pescare fino a 3 Territori, sceglierne uno e riporre gli altri in fondo alla pila degli esagoni, nell'ordine che preferisce.
- **Famiglia Medici** (giallo): durante la fase B.2•Contabilità il giocatore Medici incrementa di 1 Fiorino la rendita totale del proprio Dominio. Se il giocatore Medici spende Fiorini per guadagnare punti diminuisce di 1 l'ammontare di punti.
- **Famiglia Visconti** (blu): durante la fase D•Coscrizione il giocatore Visconti quando pesca carte Coscrizione, può pescare fino a 3 carte, sceglierne una e scartare le altre. Può usare questa abilità una sola volta per turno.



## Turno di gioco (semplificato)

### A•Ventura

- **A.1.** Il giocatore in ultima posizione riceve il segnalino Primo Giocatore e riceve un punto. In caso di parità, il segnalino passa a sinistra di chi lo controllava il turno precedente.
- **A.2.** Ogni giocatore può, spendendo Fiorini, guadagnare punti.
- **A.3.** Ogni giocatore sceglie se pescare gratuitamente una tessera Territorio o una delle tre carte Ventura scoperte. Pescare carte Ventura scoperte non costa Fiorini. Appena una carta Ventura scoperta viene pescata, rimpiazzatela subito con un'altra presa dalla cima del mazzo Ventura.
- **A.4.** Ogni giocatore può pescare carte Ventura. Ogni carta costa 2 Fiorini.
- **A.5.** Ogni giocatore, a turno, può rimuovere gratuitamente 1 segnalino Ferite da ogni sua carta Compagnia che si trovi in un Territorio Centro Abitato (grigio) del proprio Dominio.

### B•Amministrazione

- **B.1.** Ogni giocatore controlla ogni Territorio che contiene proprie milizie:
  - se NON è presente nessun segnalino Dominio, il giocatore di turno pone sul Territorio uno o più dei propri segnalini Dominio (pari alla rendita del Territorio) annettendolo al proprio Dominio;
  - se sono presenti uno o più segnalini Dominio avversari, il giocatore di turno li sostituisce mettendo propri segnalini Dominio (pari alla rendita del Territorio) e guadagna un numero di punti pari al numero dei segnalini Dominio avversari rimossi.
- **B.2.** Ogni giocatore conteggia le rendite del proprio Dominio, sottrae i costi di mantenimento di tutte le carte che ha in gioco e aggiunge alla propria riserva Fiorini equivalenti alla differenza.

### C•Espansione

Ogni giocatore può aggiungere alla mappa 1 tessera Territorio della propria riserva.

### D•Coscrizione

Ogni giocatore può pescare, al costo di 1 Fiorino cadauna, quante carte desidera dalla cima del mazzo Coscrizione, una alla volta.

### E•Reclutamento

- **E.1.** Ogni giocatore può mettere in gioco nuove Compagnie o Capitani di Ventura, pagando il costo di Reclutamento.
- **E.2.** Ogni giocatore può riorganizzare le proprie Milizie presenti sulla mappa.

### F•Milizia

Ogni giocatore può muovere tutti i propri segnalini Milizia presenti sulla mappa ed eventualmente ingaggiare battaglie.

Ogni Milizia si muove (e combatte) in sequenza.

## Crediti

**Autori:** Alberto Menoncin e Silvio Negri Clementi.

**Regolamento:** Alberto Menoncin ed e-Nigma.it - Gabriele Mari, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini, Livio Valentini.

**Ricerca storica:** Alberto Menoncin, Gabriele Mari per e-Nigma.it. Un particolare ringraziamento ad Aldo Ghetti e Giovanni Fanti per la preziosa consulenza.

**Direzione artistica:** Gianluca Santopietro per e-Nigma.it.

**Graphic design:** Demis Savini per e-Nigma.it.

**Sviluppo:** e-Nigma.it - Gabriele Mari, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini e Livio Valentini.

**Illustrazione di copertina:** Paolo Uccello, *La battaglia di San Romano "Disarcionamento di Bernardino della Ciarda"*, Galleria degli Uffizi, Firenze.

**Illustrazioni:** Demis Savini e Maichol Quinto per e-Nigma.it.

**Sculture:** Demis Savini per e-Nigma.it.

**Documentazione storica:** tratta da Wikipedia, l'enciclopedia libera, [it.wikipedia.org](http://it.wikipedia.org).

**Supervisione:** Gianluca Santopietro.

**Playtesting:** tutto il team e-Nigma, l'Associazione Voci di Piazza, Simona Alessandri, Marcello e Maddalena Amadori, Pamela Boiocchi, Daniele Bonetto, Susanna Buttero, Samuela Carnelli, Roberto Argalia, Pasqua di Meo, Pietro Ferraresi, Matteo Pironi, Massimiliano Rossi, Franco Totè, Alessandro Zandoli, l'Associazione Amici Ludici (Gabriele Berzoni, Massimo Caletti, Andrea "Lucky" Lucchini, Guglielmo Ruberti), Kelly Stocco e Massimiliano D'Alessio.

**Produzione:** Silvio Negri Clementi per Giochi Uniti srl.

**Uno speciale ringraziamento a:** Alessandro Drei, Massimiliano "Max" Rossi per il prezioso contributo, Aldo Ghetti e tutti i ragazzi de La Ludoteca dei Cacciatori di Teste.

© 2011 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati.  
Giochi Uniti, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, Tel 081.19323393.